PlayStation

PAL

ELECTRONIC ARTS™

ReBoot™

PlayStation™

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation™. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation™ para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation™ para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation™. • Inserte el disco en la PlayStation™ con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

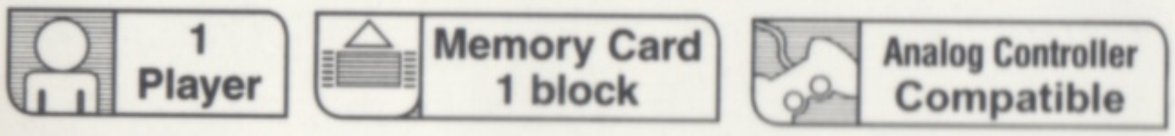
Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa (Games Hotline No.).

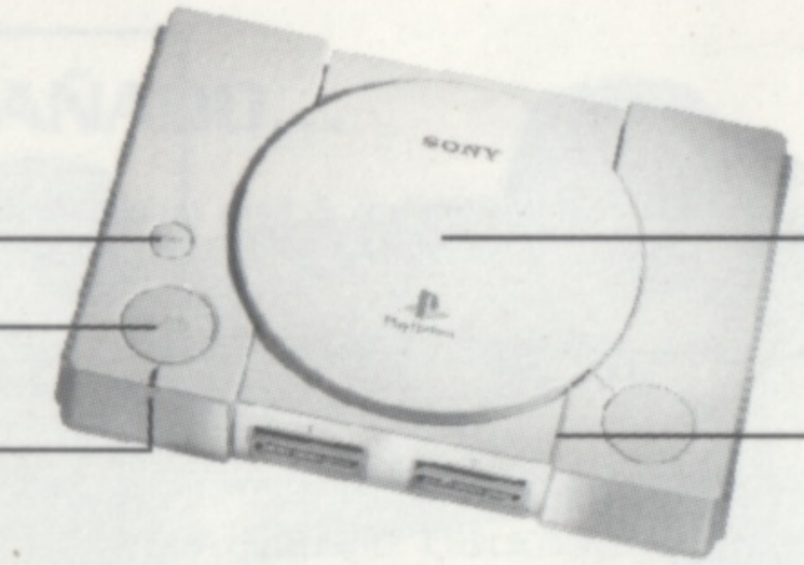
© 1998 Mainframe Entertainment, Inc. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por Electronic Arts. Desarrollado por Electronic Arts.

©1998 Mainframe Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts logo son marcas comerciales y marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. El nombre de marca ReBoot y los caracteres ReBoot son marcas registradas de Mainframe Entertainment, Inc. y se usan con permiso y bajo licencia. © 1998 Mainframe Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados.



SLES-00925

Empezar a jugar



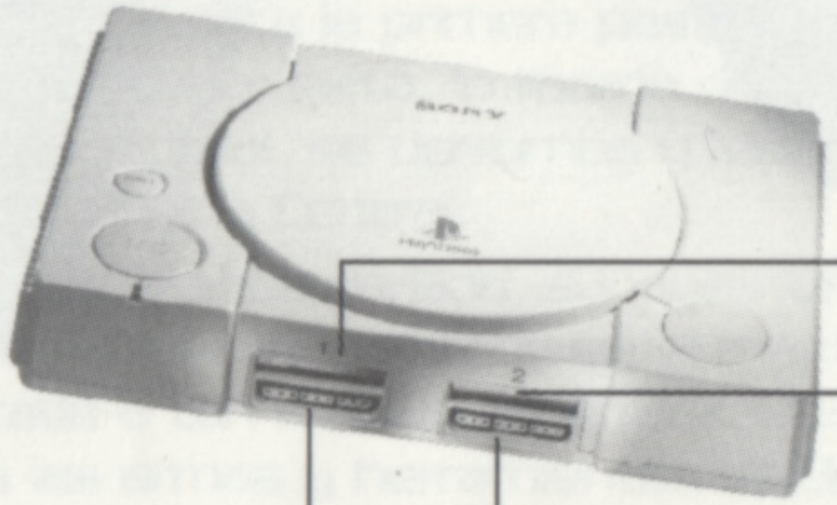
Botón RESET (REINICIO)

Indicador POWER (ENCENDIDO)

Botón POWER (ENCENDIDO)

Cubierta del disco

Botón OPEN (APERTURA)



Ranura de la tarjeta de memoria 1

Ranura de la tarjeta de memoria 2

Puerto del mando 1

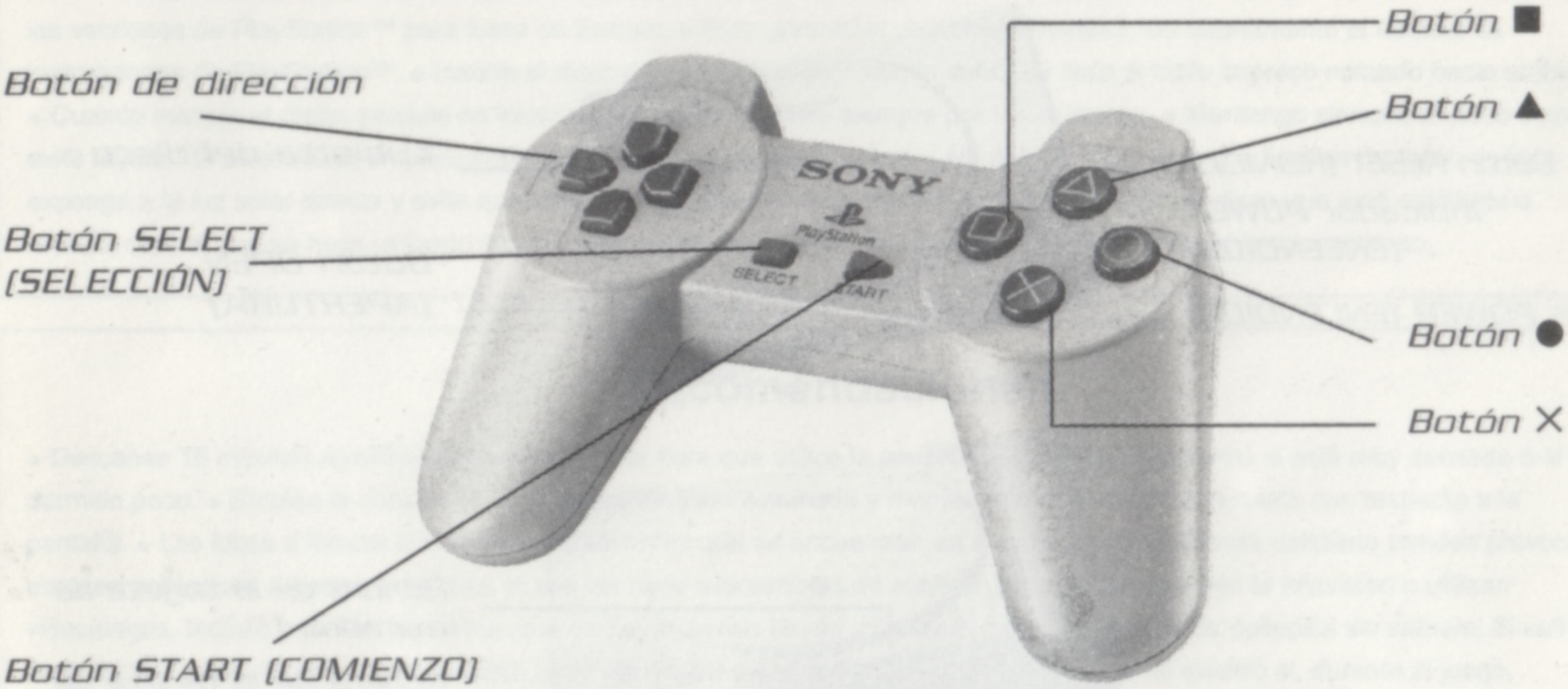
Puerto del mando 2

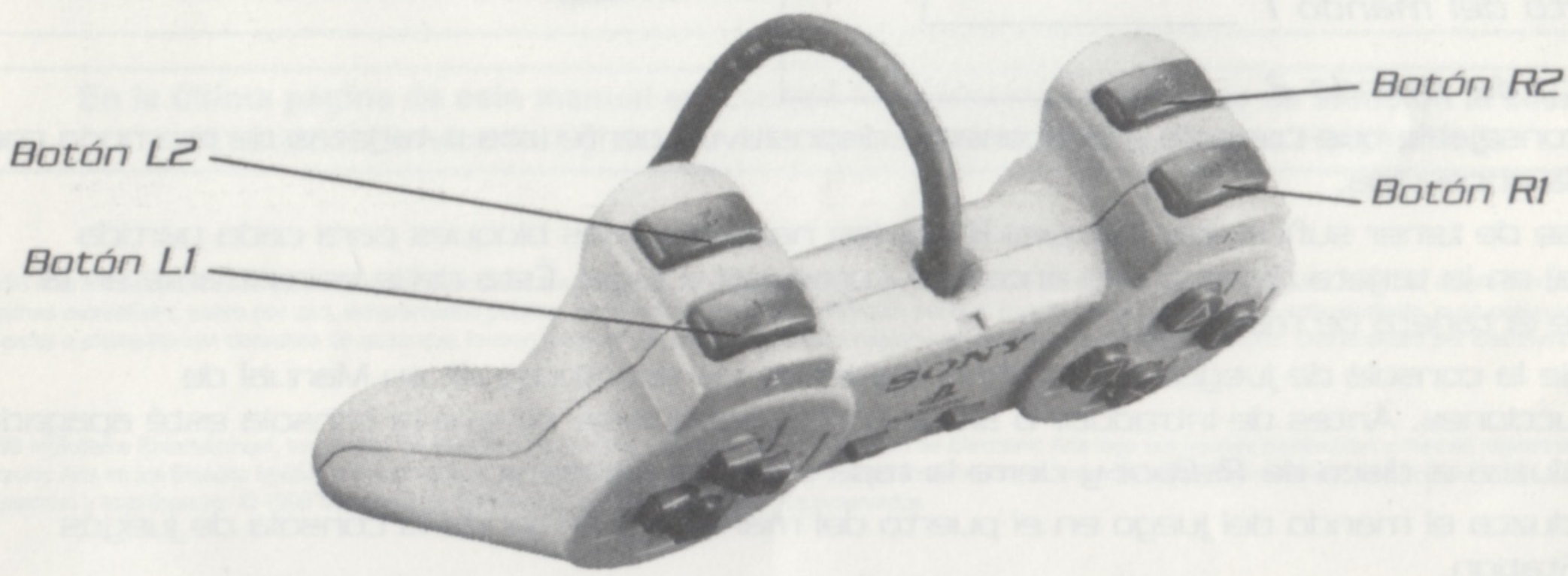
No es aconsejable que conecte o desconecte dispositivos periféricos o tarjetas de memoria con la consola encendida.

Asegúrese de tener suficientes bloques libres (se necesitan dos bloques para cada partida guardada) en la tarjeta de memoria antes de comenzar a jugar. Ésta debe encontrarse en la ranura de la tarjeta de memoria 1.

1. Instale la consola de juegos Playstation siguiendo las directrices de su Manual de instrucciones. Antes de introducir o sacar un CD, asegúrese de que la consola esté apagada.
2. Introduzca el disco de *ReBoot* y cierre la tapa cubierta del disco.
3. Introduzca el mando del juego en el puerto del mando 1 y encienda la consola de juegos PlayStation.
4. Siga las instrucciones en pantalla para empezar a jugar.

Resumen de los controles





Hacerse con el programa

AVISO: SISTEMA DAÑADO...

El mundo informático de Mainframe está infectado y sólo el Guardián Bob puede salvarlo de la catástrofe.

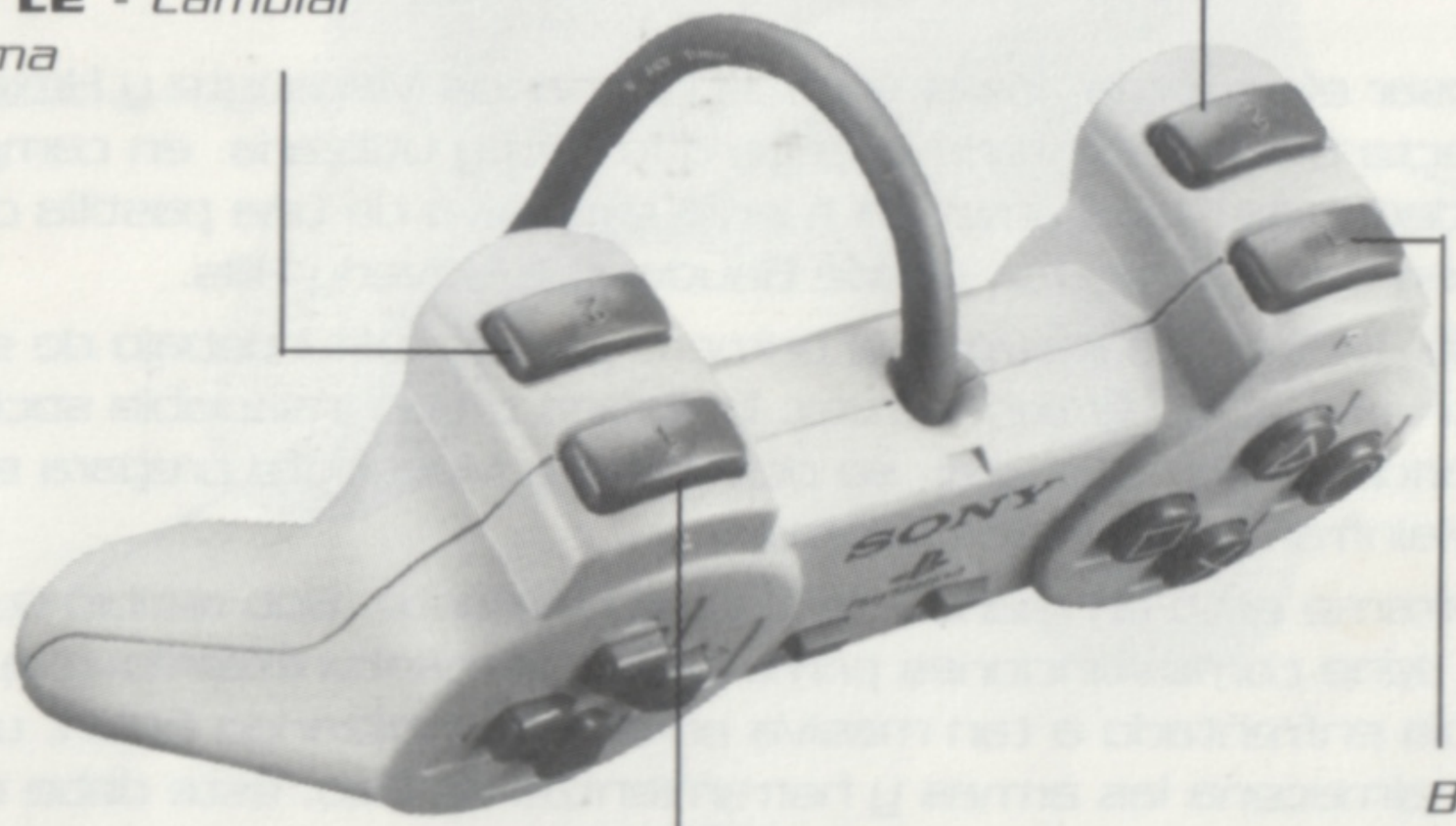
Ansiosos por colapsar el sistema, los siniestros hermanos Megabyte y Hexadecimal combinan su intelecto para arrebatarle energía a la Red y utilizarla en campos contenedores alrededor de Mainframe. La fuerza explosiva de una pastilla de energía puede sacar de línea todo un sector, desde Baudway a Beverly Hills.

Sin que Hex lo sepa, Megabyte inicializa la primera pastilla justo debajo de su guarida, para realizar una prueba que, de tener éxito, lo libraría de un insaciable socio. La prueba tiene éxito. La guarida de Hexadecimal se derrumba y Megabyte prepara su ataque al concentrador de Mainframe -la Oficina Central.

El destino de Mainframe está en manos de Bob, su vigilante. Bob recibió su formato del Superordenador y tiene como funciones primordiales el mantenimiento y la defensa, pero nunca se había enfrentado a tan masiva amenaza. Utilizando Glitch, una utilidad multifuncional que almacena las armas y herramientas de Bob, éste debe reparar los destrozos realizados por el malvado Megabyte y defender todos los sectores de un ejército de virus programados para detenerlos.

Megabyte perpetra su primer asalto en Baudway. Conecte el Zipboard. Bob está listo para la acción.

Resumen de los controles



Nota: *para seleccionar otra configuración del mando, seleccione Opciones en el menú Principal.*

Controlador Analógico

El Controlador Analógico sólo es soportado en el modo ROJO, y para controlar a Bob se utiliza el stick izquierdo en vez de los Botones de Dirección.

Botón ■ - Saltar (mantener pulsado más tiempo para realizar saltos más largos)

Botón de dirección - Girar el Zipboard

Botón ▲ - Giro de 180°

Botón ● - Disparar herramienta del Glitch

Botón X - Disparar arma

Botón **SELECT (SELECCIÓN)** *- Activa la cámara (utilice el botón de dirección para moverla)*

Botón **START (COMIENZO)** *- Pausa (consulte el menú Pausa)*

Menús

Al iniciar el juego aparece el menú Principal.

Menú Principal

Desde aquí puede ajustar las opciones de juego, iniciar una partida, cargar una partida guardada o repetir cualquier nivel que haya completado.

Para seleccionar una opción del menú Principal:

1. *Utilice* **IZQUIERDA/DERECHA** *en el botón de dirección para recorrer las distintas opciones del menú Principal. El menú gira.*

2. *Pulse el botón X para seleccionar la opción.*

3. *Pulse el botón* **START (COMIENZO)** *para empezar una partida.*

Nota: *para saltarse las secuencias de vídeo, pulse el botón* ***START (COMIENZO).***

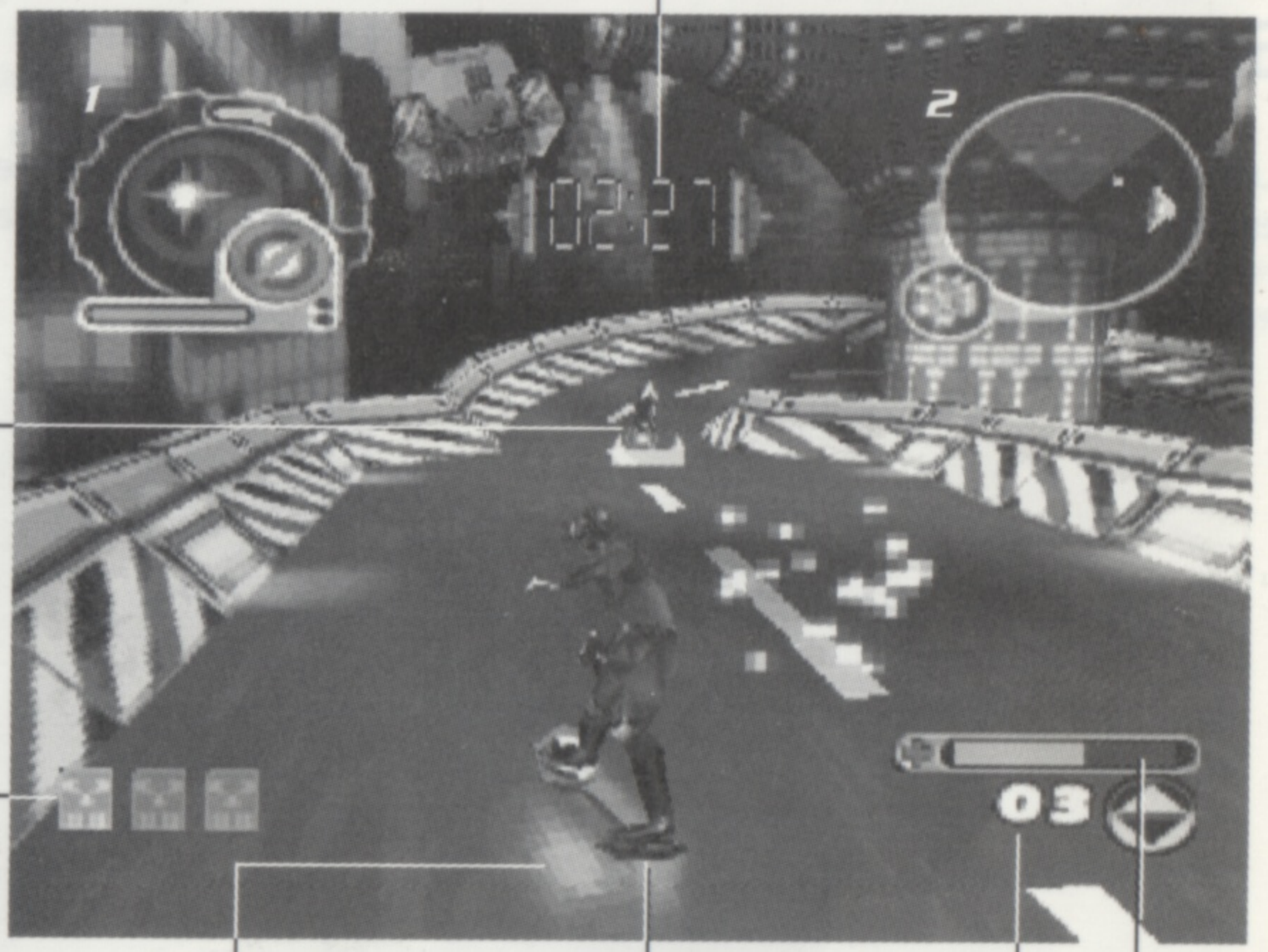
Menú Pause

En este menú puede seleccionar Continuar, Reiniciar, Opciones o Salir.

Guardar/cargar partidas

Cuando finalice un nivel puede guardar su progreso. Posteriormente, puede cargar la partida guardada seleccionando [LOAD (CARGAR)] en el menú Main (Principal).

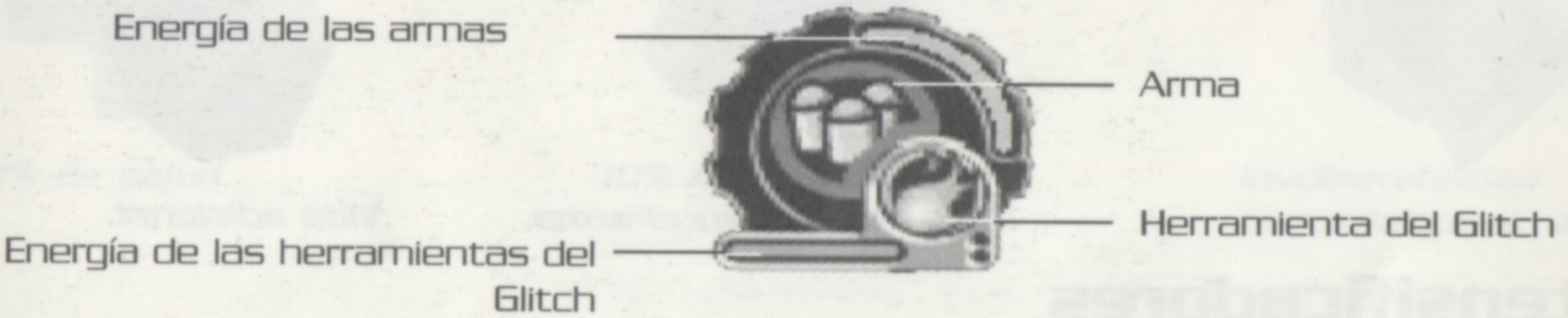
Empezar a jugar



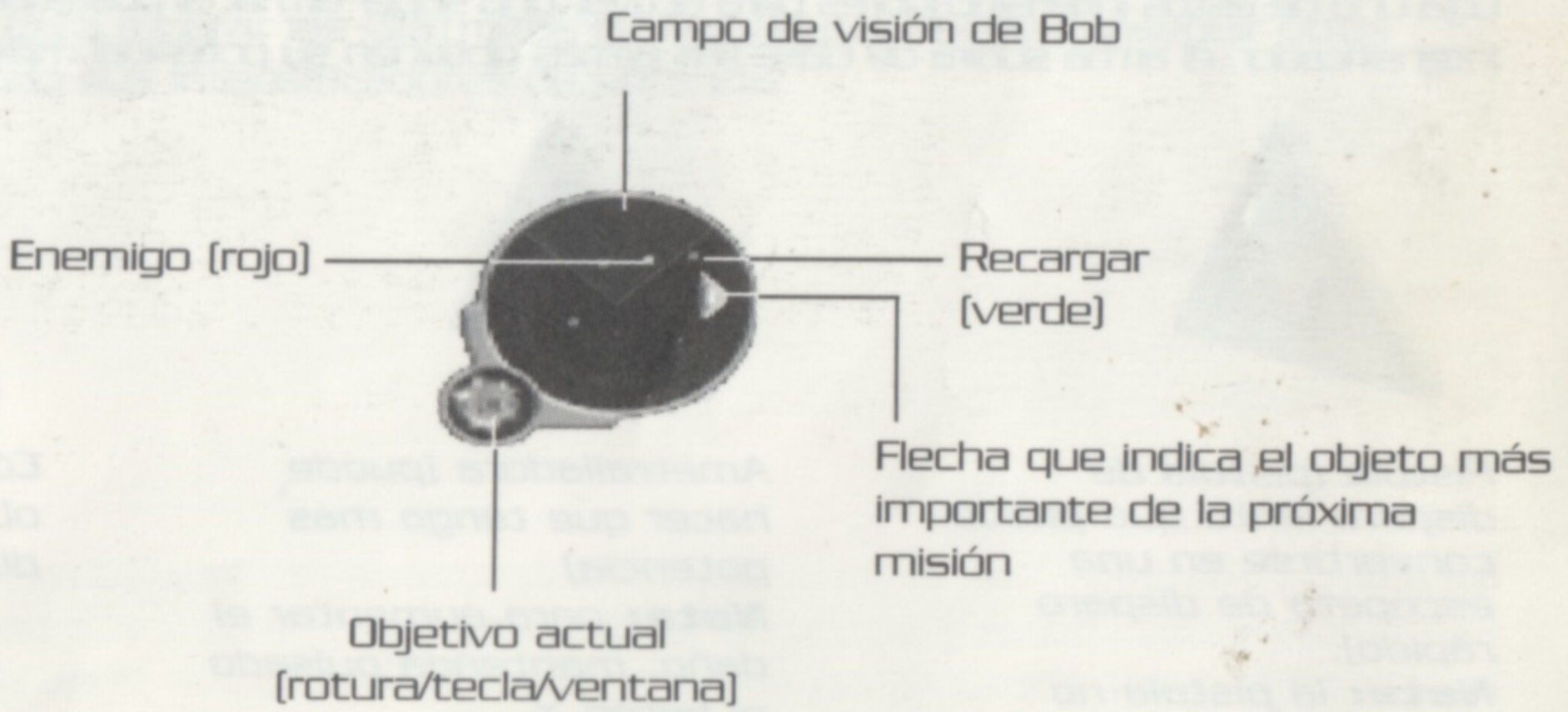
Objetivos

Los objetivos se definen con toda claridad al principio de cada nivel, pero es conveniente que escuche las actualizaciones habituales.

1. Glitch



2. Radar

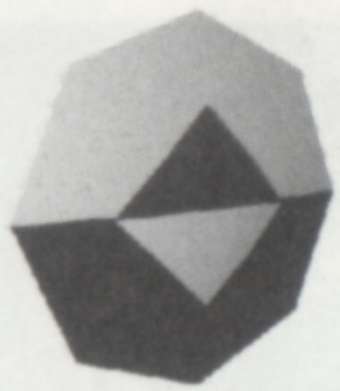

Campo de visión de Bob
Enemigo (rojo)
Recargar (verde)
Flecha que indica el objeto más importante de la próxima misión
Objetivo actual (rotura/tecla/ventana)

Armas, herramientas y recargas

Cuando la salud de Bob o la energía de algún arma estén bajas, coja una recarga.

100% de salud.

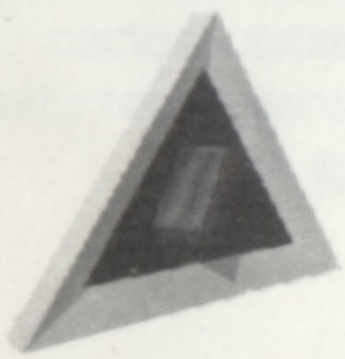
100% energía en el arma.



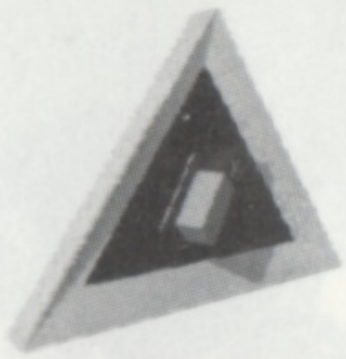
Vida adicional.

Intensificadores de potencia de las armas

Coja uno de estos intensificadores para activar una super arma. Si posteriormente coge otro intensificador, el arma subirá de clase (las armas obtienen su potencial máximo en la clase 3).



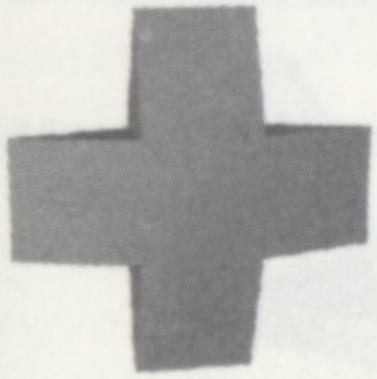
Pistola (pistola de disparo lento que puede convertirse en una escopeta de disparo rápido).
Nota: *la pistola no necesita energía para disparar.*



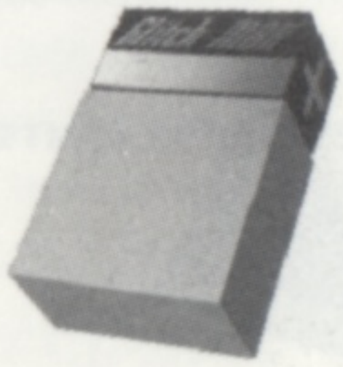
Ametralladora (puede hacer que tenga más potencia)
Nota: *para aumentar el daño, mantenga pulsado el botón X.*

Cohete (muy útil en objetivos a larga distancia)

Cuando Bob elimina un virus aparecen las siguientes recargas:



10% de salud.



10% energía en el arma.

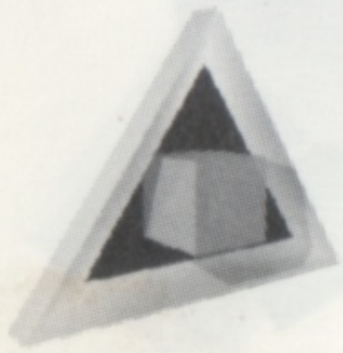
Invulnerabilidad temporal.

Herramientas del Glitch

La herramienta por defecto de Bob es la herramienta de reparación (no necesita energía), que utiliza para reparar los destrozos de Megabyte. Puede conseguir otras herramientas cogiendo sus intensificadores de potencia.

Intensificadores de potencia del Glitch

Para obtener una herramienta específica coja un intensificador de potencia de las herramientas del Glitch. Posteriormente, puede cogerlo para recargar la energía de la herramienta.



Escopeta de caja. Congela temporalmente a los enemigos.

Vampiro. Absorbe la energía de los enemigos para reponer la de Bob.

Mortero.

Antivirus. Cambia de posición los cables de las torretas para que dispare a sus antiguos camaradas.

Lanzallamas.

La Glitch-Grapple *es la única herramienta que se activa automáticamente. Si Bob cae desde el Mainframe al vacío, su Glitch-Grapple le devuelve a la posición en la que se encontraba, lo que consume un tercio de la energía del arma. Si no queda suficiente energía, Bob perecerá en la caída.*

Los malos

Mientras intenta salvar MainFrame se topará en su camino con seis jefes malvados y un gran número de virus a los que debe derrotar.

Nota: *el arma de Bob apunta automáticamente al enemigo más cercano.*

ADVERTENCIA: A LOS USUARIOS DE PROYECTORES DE TELEVISIÓN

Las fotos o imágenes estáticas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o producir marcas en el fósforo del TRC. Evite el uso prolongado de los vídeojuegos en proyectores de televisión de gran tamaño.

NOTICIA

ELECTRONIC ARTS SE RESERVA EL DERECHO DE REALIZAR MEJORAS EN EL PRODUCTO DESCRITO EN ESTE MANUAL EN CUALQUIER MOMENTO Y SIN SER NOTIFICADO.

ESTE MANUAL, Y EL SOFTWARE DESCRITO EN ÉL ESTÁN PROTEGIDOS POR COPYRIGHT. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. NINGUNA PARTE DE ESTE MANUAL O DEL SOFTWARE DESCRITO EN ÉL PUEDE SER COPIADO, REPRODUCIDO, TRADUCIDO O REDUCIDO A CUALQUIER TIPO DE MEDIO ELECTRÓNICO O SISTEMA LEGIBLE POR MÁQUINA SIN LA EXPRESA AUTORIZACIÓN ESCRITA POR PARTE DE ELECTRONIC ARTS LIMITED, P.O. BOX 835, SLOUGH, BERKS, SL3 8XU, ENGLAND.

NO HAY GARANTÍA DE COMERCIABILIDAD, NI GARANTÍA DE VALIDEZ PARA UN USO ESPECÍFICO NI NINGUNA GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, EXPLÍCITA O IMPLÍCITA EN RELACIÓN CON ESTE MANUAL. ESTE MANUAL SE OFRECE "TAL CUAL". ELECTRONIC ARTS OFRECE GARANTÍAS LIMITADAS RESPECTO AL SOFTWARE Y EL SOPORTE DE ALMACENAMIENTO DEL SOFTWARE. EN NINGÚN CASO ELECTRONIC ARTS SERÁ CONSIDERADA COMO RESPONSABLE DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INDIRECTOS O CONSECUTIVOS QUE PUDIEREN RESULTAR DE LA POSESIÓN, USO O ABUSO DE ESTE PROGRAMA.

ESTOS TÉRMINOS Y CONDICIONES NO AFECTAN NI PERJUDICAN EN NINGÚN MOMENTO LOS DERECHOS DEL COMPRADOR DEFINIDOS POR LA LEY, PUESTO QUE ESTE ES UN CONSUMIDOR QUE ADQUIERE BIENES FUERA DEL TRANSCURSO DE UN NEGOCIO.

GARANTÍA LIMITADA DE ELECTRONIC ARTS

GARANTÍA - Electronic Arts garantiza al comprador original del software de Electronic Arts, por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de la compra, que el medio en el cual se ha grabado este programa para ordenador o consola carece de defectos materiales y humanos. Este programa y su correspondiente manual, son vendidos "tal cual", sin garantía explícita o implícita de cualquier tipo que fuere de parte de Electronic Arts. Electronic Arts no puede ser considerada como responsable por los daños o pérdidas de cualquier tipo que fueren y que pudieren resultar de la utilización de este programa. Electronic Arts se concede un periodo de noventa (90) días para reparar o reemplazar, según su criterio y sin costo adicional, cualquier producto software de Electronic Arts, enviado al Electronic Arts "Warranty Department" con los gastos postales pagados y con el recibo de compra correspondiente. Esta garantía se aplicará únicamente al uso natural. Esta garantía no se aplicará o será nula si el defecto en el software de Electronic Arts hubiese sido el resultado de abuso, una utilización irracional, una mala utilización o negligencia.

LÍMITES — Todas las garantías implícitas aplicables a este producto, incluso aquellas de comercialización e idoneidad para un uso particular, están limitadas al periodo de noventa (90) días descrito arriba. En ningún caso, Electronic Arts será considerada como responsable de los daños especiales, indirectos o consecutivos que pudieren resultar de la posesión, uso o abuso de este programa. Estos términos y condiciones no afectan ni perjudican en ningún momento los derechos del comprador definidos por la ley, puesto que este es un consumidor que adquiere bienes fuera del transcurso de un negocio.

Regreso Del Programa Después de la Expiración De La Garantía

Para reemplazar un programa defectuoso después de la expiración del periodo de garantía de noventa (90) días, mientras las existencias lo permitan, enviar el cartucho original a la dirección de Electronic Arts indicada a continuación. Incluya una declaración del defecto, su nombre, su dirección y un eurocheque por 7.50 libras esterlinas.

Electronic Arts, Customer Warranty, P.O. Box 835, SLOUGH, UK, SL3 8XU

Si tiene alguna duda sobre este producto, el Servicio de Atención al cliente de Electronic Arts Software puede ayudarle. Llámenos de lunes a viernes al teléfono 91-754 55 40 de 10.00 de la mañana hasta las 2.00 de la tarde y desde las 4.00 hasta las 7.00 de la tarde -horario de nuestras oficinas.

Software ©1998 Electronic Arts. Reservados todos los derechos. ReBoot™ y ©1998 Mainframe Entertainment, Inc. Reservados todos los derechos. El nombre de marca de ReBoot™ y sus personajes son marcas comerciales de Mainframe Entertainment, Inc. y se utilizan con permiso y bajo licencia. Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts son marcas comerciales o registradas de Electronic Arts en Estados Unidos u otros países. Reservados todos los derechos.

Customer Service Numbers		Games Hotlines
• Australia	02 9878 0533	Please contact your local distributor
• Austria	0450 199 000 500*	Please contact your local distributor
* (Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min)		
• Belgium	02 / 502 05 93	Please contact your local distributor
• Denmark	31 23 24 04	Please contact your local distributor
• Finland	(09) 887 331	Please contact your local distributor
• France	01 40 88 04 88	04 72 53 25 00
• Germany	0190 578 578*	02408 / 940555
* (DM 1 ,20/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen)		
• Greece	(00 301) 6777701	Please contact your local distributor
• Ireland	(01) 4054022	Please contact your local distributor
• Israel	03 5706998	Please contact your local distributor
• Italy	0039 6 33074214	Please contact your local distributor
• Malta	344700	Please contact your local distributor
• Netherlands	0495 544 562	00800 940 55555
• New Zealand	09 479 7459	Please contact your local distributor
• Norway	66 79 96 20	Please contact your local distributor
• Portugal	(01) 318 7306	Please contact your local distributor
• Spain	902 102 102	91 7545540
• Sweden	08 510 196 00	8-590 301 51
• Switzerland	052 243 0 555	Please contact your local distributor
• UK	0990 99 88 77	01753 546465

Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

SLES-00925

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5030934014083